

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Film sebagai Media Komunikasi Massa

Film merupakan alat komunikasi massa yang muncul pada akhir abad ke-19. Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, yang membuat para ahli berpikir film memiliki potensi untuk mempengaruhi dan membentuk suatu pandangan di masyarakat dengan muatan pesan di dalamnya. Hal ini didasarkan atas argumen bahwa film merupakan potret dari realitas di masyarakat.<sup>1</sup>

Film adalah suatu bentuk karya seni. Banyak maksud dan tujuan yang terkandung di dalamnya. Hal ini dipengaruhi juga oleh pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film. Meskipun pendekatannya berbeda, dapat dikatakan bahwa setiap film memiliki sasaran tertentu, salah satunya menarik perhatian massa terhadap muatan masalah yang dikandung.<sup>2</sup>

Sebagai salah satu media massa, film merupakan alat komunikasi yang efektif karena memiliki kemampuan mengantarkan pesan secara unik. Hal ini dimungkinkan karena adanya unsur audio dan visual yang terdapat di dalam film sehingga memudahkan orang memahami pesan yang ingin disampaikan. Selain itu, film dapat menjangkau sekian banyak orang dalam waktu yang cepat, dan kemampuan memanipulasi kenyataan yang tampak tanpa kehilangan kredibilitas.

Film sebagai komunikasi massa sifatnya satu arah antara komunikator (pembuat film) dan komunikan (penonton). Artinya, tidak ada interaksi langsung antar peserta komunikasi sehingga tidak terjadi pengendalian arus informasi atau umpan balik tidak berlangsung pada saat itu juga oleh pihak pengirim pesan.

---

<sup>1</sup> Sobur, Alex. 2003. *Op.Cit.* hal 126-127

<sup>2</sup> Sumarno, Marseli. 1966. "*Dasar-dasar apresiasi film*". Gramedia Widiasarana. Jakarta. Hal. 10

## **B. Genre Film**

Genre atau jenis film adalah sebuah identifikasi untuk membedakan jenis satu film dengan film lainnya berdasarkan beberapa aspek, seperti isi film, alur film, suasana, dan bentuk atau format film. Beberapa genre yang sering digunakan adalah sebagai berikut :

### **1. Action (Aksi/Laga)**

Film *Action* biasanya berisikan pertunjukkan fisik dengan biaya yang besar. Pertunjukkan yang dimaksud bisa berupa adegan penyelamatan, perkelahian, adegan melarikan diri, aksi bela diri, aksi mata-mata, atau adegan-adegan yang mengandung ledakan atau tembak-menembak. Genre ini biasanya berisikan sebuah atau beberapa tokoh pahlawan yang berjuang melawan beberapa tokoh penjahat.

### **2. Adventure (Petualangan)**

Film *Adventure* biasanya berisikan cerita fiksi tentang petualangan yang menarik dengan beberapa pengalaman baru yang belum pernah dirasakan sebelumnya atau petualangan di tempat-tempat eksotis seperti ekspedisi ke pulau-pulau yang belum terjamah, situs-situs kuno yang memiliki sejarah menarik, dan tempat-tempat lain di dalam sebuah dunia fantasi, atau bisa juga tentang perjalanan mencari harta karun. Film ini kadang berisikan unsur yang mirip dengan film *Action*, seperti adegan kejar-kejaran atau aksi penyelamatan.

### **3. Comedy (Komedi)**

Film *Comedy* berisikan alur cerita yang ringan yang sengaja dibuat untuk menghibur penonton dan memancing tawa dengan lelucon dalam dialog atau dengan aksi-aksi lucu lainnya.

#### **4. Crime/Gangster (Kriminal)**

Film *Crime/Gangster* biasanya bercerita seputar aksi-aksi kriminal atau tindakan radikal dari anggota geng, contohnya seperti perampokan bank, hidup para tokoh-tokoh dalam dunia mafia, atau tentang kehidupan dalam lingkungan yang keras yang jauh dari jangkauan hukum yang mengakibatkan aksi kriminal seperti mencuri atau membunuh untuk melanjutkan hidup. Film tentang misteri pembunuhan, atau usaha pengejaran penjahat oleh detektif juga termasuk ke dalam genre ini.

#### **5. Drama**

Film Drama biasanya berisikan alur yang serius dengan tokoh yang kadang diangkat dari keadaan sebenarnya. Cerita yang diangkat biasanya seputar kehidupan sehari-hari beserta dengan konflik, keputusan-keputusan, serta konsekuensi-konsekuensi yang menyertainya. Film dengan genre Drama biasanya tidak memiliki efek visual seperti layaknya film *Action* atau film *Horror*.

#### **6. Epic**

Film ini biasanya berisikan cerita pada jaman dahulu kala dengan kostum-kostum khusus, cerita-cerita bersejarah, perang-perang besar, yang kadang menyajikan pemandangan yang jauh berbeda dengan yang ada di jaman sekarang. Selain itu, film *Epic* kadang juga berisikan cerita tentang legenda-legenda atau mitos-mitos yang ada pada jaman dulu. Film *Epic* dapat menggambarkan keadaan sebenarnya dari jaman dulu, namun tidak sedikit yang menggunakan penggambaran imajiner sebagai latar dan lokasi dari ceritanya.

## **7. Horror**

Film ini didesain untuk menakuti atau untuk memancing ketakutan penonton yang selama ini tersembunyi dan seringkali dengan penggambaran-penggambaran yang menakutkan dan dengan akhir cerita yang mengejutkan. Penggambaran yang dimaksud dapat berupa adegan kebisuan atau kesunyian yang mendebarakan, penampakan makhluk mistis, darah dan beberapa organ tubuh, makhluk-makhluk yang tidak biasa, atau pembunuh tak dikenal. Film *Horror* sering digabungkan dengan genre *Sci-Fi* sehingga menghasilkan cerita seperti makhluk-makhluk asing dari luar angkasa yang menyerang Bumi dan memburu manusia.

## **8. Musical/Dance**

Film *Musical* adalah film yang berisikan bentuk-bentuk sinematis yang menggambarkan kisah dari sepotong atau beberapa lagu utuh. Film ini cenderung menggunakan tarian dalam menggambarkan situasi. Film *Musical* biasanya merupakan kombinasi dari lagu dan tarian yang menghasilkan cerita, atau sebaliknya.

## **9. Sci-Fi (Fiksi Sains)**

Film *Sci-Fi* biasanya berisikan pandangan-pandangan sains di masa depan, baik berupa teori yang benar-benar ada maupun imajinasi. Film ini biasanya berisikan tentang makhluk-makhluk asing, teknologi canggih, pahlawan atau penjahat dengan kekuatan super, serta cerita-cerita masa depan yang menggambarkan robot sebagai pengganti manusia.

## **10. War (Perang)**

Film *War* biasanya menggambarkan tentang kengerian dalam sebuah perang. Biasanya menggambarkan perang-perang bersejarah, baik nyata maupun imajinatif. Cerita di dalamnya

dapat berupa upaya bertahan hidup, upaya mengambil alih markas, pengeboman, atau tentang pelatihan militer. Berbeda dengan film *Action*, film ini biasanya tidak hanya melibatkan satu atau beberapa orang saja, melainkan sejumlah orang banyak seperti sebuah pasukan dengan pasukan lain yang saling menggunakan senjata berat dan kendaraan tempur. Film *War* biasanya digabungkan dengan film *Action*, *Sci-Fi*, *Drama*, atau bahkan *Comedy* sehingga menghasilkan cerita dengan tema yang lebih luas.

### **11. Western (Koboi)**

Film ini adalah genre paling besar dalam industri perfilman Amerika. Genre ini biasanya mengkisahkan tentang kehidupan koboi, dengan pistol, kuda, dan penjahat-penjahat berpistol, serta suku Indian, di dalam sebuah kota yang berdebu dan kering, yang langka akan hukum.

Selain genre-genre di atas, terdapat beberapa genre lain yang merupakan cabang atau lanjutan dari genre utama. Beberapa diantaranya seperti, *Romance*, *Thriller*, *Biography*, *Animation*, *Disaster*, *Sports*, dan lain-lain.

Film *Zero Dark Thirty* termasuk ke dalam genre *Action-Thriller Drama* karena di dalamnya terdapat kekuatan berupa cerita dan plot serta terdapat beberapa aksi yang menegangkan. Sedangkan *Lone Survivor* termasuk ke dalam genre *War* karena di dalamnya banyak terdapat adegan pengintaian, tembak-menembak, ledakan-ledakan, serta penggunaan senjata-senjata berat dan kendaraan tempur.

### C. Representasi dalam Media

Stuart Hall mengatakan bahwa *Representation is the process by which members of a culture use language to produce meaning*.<sup>3</sup> Representasi adalah sebuah proses dimana anggota dari suatu budaya menggunakan bahasa untuk memproduksi makna. Definisi ini dengan sendirinya mengatakan bahwa hal-hal seperti objek, orang, atau kejadian di dunia tidak memiliki suatu makna yang pasti pada masing-masing dari mereka. Manusia, yang memberikan tanda-tanda, yang sebenarnya memberikan makna pada setiap dari masing-masing objek. Setiap makna akan selalu berubah, dari satu budaya atau suatu periode ke budaya atau periode lainnya. Tidak ada jaminan bahwa setiap objek pada suatu budaya akan memiliki makna yang persis sama pada budaya yang lain, tentunya karena setiap budaya berbeda satu sama lain, dilihat dari cara masing-masing budaya menandakan, mengklasifikasi, dan memberi arti pada apapun yang ada di dunia.

Representasi bukan penjiplakan atas kenyataan yang sesungguhnya, representasi adalah ekspresi estetis, rekonstruksi dari situasi sesungguhnya.<sup>4</sup> Ini berarti apa yang direpresentasikan bukanlah apa yang sebenar-benarnya ada di kenyataan. Suatu representasi memang memiliki atribut dari apa yang direpresentasikan, tetapi bukan berarti representasi itu adalah apa yang terjadi sesungguhnya. Contohnya seorang wakil direktur yang bertindak sebagai representasi dari direktur utama sebuah perusahaan dalam perbincangan mengenai hubungan kerja sama dengan perusahaan lain. Wakil direktur tersebut memiliki hak dan kewajiban yang sama dengan direktur utama yang direpresentasikan olehnya. Dengan kata lain, keputusan wakil direktur saat itu dapat dianggap sebagai keputusan direktur utama. Namun, ketika sang wakil direktur tersebut membuat sebuah kesalahan dalam mengambil keputusan, bukan berarti direktur utama yang direpresentasikan membuat kesalahan yang sama jika berada dalam posisi yang sama. Kesalahan

---

<sup>3</sup> Hall, Stuart. 2013. "*Representation: Cultural Representation dan Signifying Practices, 2<sup>nd</sup> Edition*". Sage Publication Ltd. London. Hal. 45

<sup>4</sup> Barker, Chris. 2005. "*Cultural Studies*". Kreasi Wacana. Bantul. Hal. 104

terletak pada representasinya, bukan pada keadaan sesungguhnya, walaupun konsekuensinya dialami oleh seluruh pihak yang direpresentasikan.

Realitas yang ditampilkan dalam media merupakan hasil konstruksi yang bisa jadi telah mengalami penambahan maupun pengurangan karena turut campurnya faktor subyektivitas dari pelaku representasi atau orang-orang yang terlibat di dalamnya.

#### **D. Ideologi dan Media**

Media memiliki fungsi sebagai alat untuk sosialisasi dan sebagai sarana pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran ideologi. Media tidak mungkin menjadi netral. Media merupakan sebuah alat atau lebih tepat dikatakan perangkat dasar pembentukan realita, sekaligus menjadi perantara antara media dan penggunaannya, melalui bahasa. Permainan bahasa juga dapat mempengaruhi bagaimana realitas tersebut direpresentasikan. Pembacaan realita ini sangat bergantung pada budaya dan ideologi yang ada di dalam masyarakat itu sendiri.

*“Setiap ideologi terikat pada budaya. Siapa pun yang mempelajari suatu budaya, maka ia berurusan dengan ideologi. Dan siapapun yang mempelajari ideologi, maka ia harus memperhatikan budayanya. Mencari titik tolak ideologis dalam ungkapan budaya merupakan pekerjaan penting. Ideologi mengarahkan budaya. Ideologilah yang akhirnya menentukan visi atau pandangan suatu kelompok budaya terhadap kenyataan. Dengan mengenali ideologinya, kita akan memahami suatu kelompok budaya secara lebih baik.”<sup>5</sup>*

Alasan inilah yang akhirnya membuat media menjadi salah satu cara untuk menanamkan ideologi yang ada di dalam masyarakat. Ideologi sendiri merupakan himpunan nilai, ide, norma, kepercayaan, keyakinan yang dimiliki seseorang atau sekelompok orang yang menjadi dasar

---

<sup>5</sup> Husen & Hidayat dalam Zaimar. 2001. “*Meretas Ranah Bahasa, Semiotika dan Budaya*”. Benteng Budaya. Yogyakarta. Hal. 163

dalam menentukan sikap terhadap kejadian dan problem politik yang dihadapinya dan yang menentukan tingkah laku politisnya.<sup>6</sup>

### **E. Representasi Ideologi Barat dan Timur**

Ideologi adalah sekelompok ide yang diajukan oleh kelas yang dominan pada seluruh anggota masyarakat dengan tujuan menawarkan perubahan melalui pemikiran normatif.<sup>7</sup> Seluruh anggota masyarakat yang dimaksud tidak hanya terpaku pada suatu negara atau bangsa tertentu melainkan seluruh masyarakat di dunia. Dengan kata lain, ideologi adalah sekelompok ide yang diajukan oleh kelompok yang lebih dominan kepada kelompok lain yang kurang dominan di dunia.

Ideologi barat di sini merupakan ide-ide yang melatar-belakangi budaya, cara pikir, tingkah laku, pendidikan, artefak, serta teknologi orang Barat (orang dari benua Amerika dan Eropa). Sedangkan ideologi timur di sini adalah ide-ide yang melatar-belakangi orang Timur (benua Asia).

Latar belakang ideologi pembuat film menjadi penentu bagaimana film itu dikemas. Pembuat film barat merepresentasikan ideologi barat dan timur sesuai dengan sudut pandang dan hasil pemikirannya tentang ideologi tersebut, begitu pula dengan pembuat film timur.

Ideologi selalu erat kaitannya dengan dominasi, karena itu pembuat film barat yang merasa lebih dominan berusaha menunjukkan bahwa ideologinya lebih dominan daripada ideologi lain, dengan tujuan menawarkan perubahan pada ideologi yang kurang dominan tersebut. Untuk memenuhi tujuan itu, pembuat film barat merepresentasikan ideologinya dan membandingkannya dengan ideologi lain dalam film-filmnya, tentunya dengan menggambarkan bahwa ideologinya lebih baik daripada ideologi lain. Pembuat film timur yang merasa

---

<sup>6</sup> *Ibid.* Hal. 163

<sup>7</sup> [Id.Wikipedia.org](http://Id.Wikipedia.org) “Ideologi” diakses 16 Maret 2015



ideologinya tertindas kemudian juga menggunakan film untuk menandingi dominasi ideologi barat, tentunya juga dengan merepresentasikan ideologinya lebih baik dibandingkan ideologi barat.

Perbandingan antara kedua ideologi ini terlihat jelas dari beberapa film yang ada, baik film barat maupun film timur. Perbandingan ideologi yang paling mencolok adalah mengenai kesetaraan. Dalam beberapa film dapat dilihat bahwa orang barat merasa bahwa setiap individu dalam masyarakat adalah setara dan untuk memberikan pengecualian khusus kepada seseorang hanya dikarenakan seseorang itu lebih tua adalah hal yang tidak masuk akal. Sedangkan orang timur menggambarkan bahwa setiap individu dalam masyarakat memang setara namun orang yang lebih tua adalah orang yang lebih dominan dalam urusan pengalaman sehingga layak diberikan pengecualian.

Perbandingan lainnya adalah mengenai agama. Dalam beberapa film, dapat dilihat bahwa orang barat merasa bahwa tidak setiap orang harus percaya kepada tuhan dan bahwa orang-orang yang percaya kepada tuhan adalah orang-orang yang aneh dan tidak masuk akal. Sedangkan orang timur merasa bahwa setiap orang harus percaya paling tidak kepada satu tuhan, karena orang timur melihat tuhan sebagai pedoman hidup dan bahwa orang yang tidak bertuhan adalah orang yang aneh dan tidak masuk akal.

Contoh perbandingan menarik lainnya adalah mengenai kemandirian. Orang barat merasa bahwa hidup harus mandiri, tidak bergantung baik kepada teman, saudara, suami atau istri, bahkan orang tua. Orang barat justru merasa bahwa menikah dan memiliki banyak teman serta dekat dengan orang tua adalah sesuatu yang sangat mengikat dan mengganggu kemandiriannya serta mempersulit kehidupannya. Sedangkan orang timur merasa bahwa hidup harus

berdampingan. Orang timur merasa bahwa memiliki banyak teman, dekat dengan orang tua, dan memiliki keluarga yang besar adalah sesuatu yang membahagiakan dalam hidup.

## **F. Akhlak Umat Islam**

### **1. Tawadhu'**

*“Dan hamba-hamba dari Tuhan Yang Pemurah itu, ialah orang-orang yang berjalan di atas bumi dengan sopan, dan bila mereka di tegur sapa oleh orang-orang yang bodoh, mereka menjawab dengan salam.” (QS. Al Furqaan : 63)*

Ayat diatas berisikan ajakan untuk selalu bersifat *Tawadhu'*”, tidak sombong dan mau bertegur sapa dan mengucapkan salam. Salam adalah doa agar diberi keselamatan. Mengucapkan salam kepada orang lain sama dengan mendoakan keselamatan bagi orang tersebut. *Tawadhu'*” melahirkan perbuatan mulia seperti saling menghormati, saling menjaga, dan saling menghargai.

*“Sesungguhnya Allah SWT telah mewahyukan kepadaku : „Bertawadhu“lah hingga seseorang tidak menyombongkan diri terhadap lainnya dan seseorang tidak menganiaya terhadap lainnya.” (HR. Muslim)*

Hadist di atas diterangkan bahwa umat Islam diajarkan untuk menanamkan sifat penyayang dan rendah hati. Umat Islam diajarkan untuk selalu berbuat baik walaupun orang lain berbuat buruk kepadanya.

### **2. Lemah Lembut**

*“Dan tidaklah sama kebaikan dan kejahatan. Tolaklah (kejahatan itu) dengan cara yang lebih baik, maka tiba-tiba orang*

*yang diantaramu dan antara dia ada permusuhan seolah menjadi telah menjadi teman yang sangat setia” (QS. Fushilat : 34)*

Dari ayat diatas dijelaskan untuk tidak membalas kejahatan dengan kejahatan, justru dengan kebaikan. Allah memerintah umatnya untuk berlemah lembut karena dengan lemah lembut menjauhkan umat dari permusuhan.

### **3. Sabar**

*“Dan taatilah Allah dan Rasul-Nya dan janganlah kamu berselisih, yang menyebabkan kamu menjadi gentar dan kekuatanmu hilang. Dan bersabarlah, sesungguhnya Allah bersama orang-orang yang sabar.” (QS. Al-Anfaal: 46)*

Dari ayat di atas dapat dilihat bahwa Allah memerintahkan untuk tidak gegabah dalam menghadapi sesuatu, bersabar menghadapi cobaan, serta memilih untuk menghindari perselisihan. Perselisihan adalah hal yang menghancurkan.

### **4. Pemaaf**

*“...Dan orang-orang yang menahan amarahnya dan memaafkan (kesalahan) orang. Allah menyukai orang-orang yang berbuat kebajikan.” (QS. Ali Imran : 134)*

Ayat ini menjelaskan bahwa orang yang menahan amarahnya dan memaafkan kesalahan orang lain adalah orang yang berbuat kebajikan. Ayat ini juga menunjukkan perintah Allah untuk menjadi pemaaf. Pemaaf dapat menjadikan suatu umat itu utuh dan tidak tercerai berai.

## G. Semiotika

Semiotika secara etimologis berasal dari bahasa Yunani “semeion” yang berarti “tanda”. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat mewakili sesuatu yang lain. Dan secara terminologis, semiotika dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa, dan seluruh kebudayaan sebagai tanda.<sup>8</sup>

Semiotika merupakan studi tentang pertandaan dan makna dari sistem tanda, tentang bagaimana makna dibangun dalam “teks” media atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna.<sup>9</sup>

Analisis semiotika modern dikembangkan oleh Ferdinand De Saussure. Saussure menyebut ilmu yang dikembangkannya, semiologi, yang membagi tanda menjadi dua komponen yaitu penanda (*signifier*) yang terletak pada tingkatan ungkapan dan mempunyai wujud atau merupakan bagian fisik seperti kata, huruf, gambar, bunyi, dan komponen yang lain adalah petanda (*signified*) yang terletak dalam tingkatan isi atau gagasan dari apa yang diungkapkan.<sup>10</sup>

Menurut Roland Barthes, semiotik tidak hanya meneliti mengenai penanda dan petanda, tetapi juga hubungan yang mengikat mereka secara keseluruhan.<sup>11</sup>

Fokus perhatian Barthes lebih tertuju kepada gagasan signifikasi dua tahap. Signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu makna paling nyata dari tanda. Konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua. Konotasi mempunyai makna yang subjektif. Pemilihan kata-kata kadang merupakan pilihan terhadap konotasi, misalnya kata “penyuapan” dengan “memberi uang pelicin”. Dengan kata

---

<sup>8</sup> Sobur, Alex. 2004. “*Analisis Text Media : Suatu Analisis Untuk Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*”. Rosdakarya. Bandung. Hal. 95

<sup>9</sup> Fiske, John. 2004. “*Cultural and Communication Studies*”. Jelasutra. Bandung. Hal. 282

<sup>10</sup> Sobur, Alex. 2003. *Op.Cit*. Hal. 46

<sup>11</sup> Sobur, Alex. 2004. *Op.Cit* Hal 123

lain, denotasi adalah apa yang digambarkan tanda terhadap objek, sedangkan konotasi adalah bagaimana menggambarannya. Pada signifikasi tahap kedua berhubungan dengan isi, tanda bekerja dengan mitos (*myth*). Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam. Mitos merupakan produk kelas sosial yang sudah mempunyai suatu dominasi. Mitos primitif misalnya, mengenai hidup mati manusia, dewa, dan sebagainya. Sedangkan mitos modern, seperti feminitas, maskulinitas, ilmu pengetahuan, dan kesuksesan.<sup>12</sup>

Barthes juga melihat aspek lain yang ada dalam proses signifikasi tanda, yakni „mitos“ yang menandai suatu masyarakat. Menurut Barthes, mitos terjadi pada tingkat kedua sistem penandaan, jadi setelah terbentuk sistem *sign-signifier-signified*, tanda tersebut akan menjadi penanda baru yang kemudian memiliki petanda kedua dan membentuk tanda baru. Dengan kata lain, tanda yang memiliki makna denotasi kemudian berkembang jadi konotasi, maka makna konotasi tersebut akan menjadi mitos.

Semiotika yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotika Roland Barthes yang digunakan untuk menganalisis tanda-tanda yang ada pada film dengan menggunakan makna denotatif, konotatif, dan mitos. Roland Barthes menggambarkan kekuatan penggunaan semiotika untuk membongkar struktur makna yang tersembunyi dalam tontonan, pertunjukkan sehari-hari dan konsep-konsep umum.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Ibid. Hal 128

<sup>13</sup> Danesi, Marcel. 2010. *Op.Cit.* Hal. 14